

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Kelurahan Garum

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berupa hiperteks, sumberdaya berbasis web, dan televisi cerdas. Pada dasarnya media pembelajaran interaktif merupakan media linier yang disampaikan dalam lingkungan terbuka dan dikendalikan oleh pengguna baik menggunakan disk maupun jaringan, media ini menyajikan materi jauh lebih luas yang tidak bisa diubah oleh pengguna. Media pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai fasilitator pada saat penyajian bahan ajar, pendidik sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif. Interaktif edukatif yaitu interaksi antara pendidik dengan anak didik, anak didik dengan anak didik, dan anak didik dengan media pembelajaran dalam menunjang tujuan belajar.¹

Dengan demikian, pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis interaktif yang bisa digunakan oleh semua kalangan baik digunakan oleh orang tua dan anak didik sehingga dalam penyampaian materi maupun proses belajar mengajar tidak mengalami kendala yang serius. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu video animasi, dengan menggunakan video animasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara detail meski terhalang oleh jarak dan waktu.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif di kelurahan Garum

¹ Ali Sofyan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, diakses melalui http://www.academia.edu/2458806/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Mata_Kuliah_Medan_Elek_tromagnetik, 4 Oktober 2020

sudah digunakan meski terkendala dalam pembuatan dan penyediaannya. Video animasi yang digunakan dalam pembelajaran daring ini termasuk jenis video animasi 3 dimensi dan menggunakan karakter berupa tokoh fabel, alam semesta dan manusia.² Video animasi 3 dimensi dalam pembuatannya sendiri menggunakan cara menstimulasi gambar disetiap frame, stimulasi yang dimaksud yaitu setiap gambar yang digunakan diberi ilusi bergerak dan efek suara agar terlihat nyata dan menarik bagi anak didik. Video animasi 3 dimensi ini merupakan pengembangan dari animasi 2 dimensi,³ dengan menggunakan video animasi ini dapat menyajikan gambar bergerak dan suara, sehingga anak merasa seperti sedang berada ditempat yang sama dengan program yang ditayangkan didalam video.

Adapun video animasi yang digunakan di kelurahan Garum ini ada sebagian pendidik yang mengambil dari *youtube* dan ada juga yang dapat dibuat sendiri oleh pihak sekolah. Pihak sekolah yang dapat menyediakan video animasi sendiri ini yaitu di TK Al-Hidayah dalam pembuatannya dilakukan oleh salah satu pendidik yang sedang menempuh pendidikan strata satu teknik komputer.⁴ Meski masih tergolong sederhana, namun pihak sekolah sudah dapat menyediakan sendiri. Sedangkan untuk Lembaga dari ibu Sukeksi dalam penyediaan video animasi ini mengambil dari *youtube* sesuai tema yang akan dibahas, mengingat pihak sekolah mengalami kendala dalam pembuatannya.⁵

Berdasarkan paparan data pada bab sebelumnya, selain pengadaan dan penyediaan video animasi dalam pembelajaran jarak jauh, dengan menggunakan video animasi ini mampu meningkatkan semangat dan dapat memotivasi anak untuk lebih giat dalam belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah. Karena

² Hasil observasi dengan Bu Sukeksi tanggal 5 April 2021

³ Oscar Herry, *Memahami Lebih Dalam Pengertian 3 Dimensi*, 2016 diakses melalui <http://idseducation.com/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/> 30 desember 2020

⁴ Hasil Wawancara dengan Bu Sulvi Alvianti, Kepala Sekolah TK Al-Hidayah 19 April 2021

⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Sukeksi, Guru Kelas TK Pertiwi, 18 April 2021

pendekatan kepada anak didik dalam memberikan informasi maupun pengetahuan baru akan mudah diterima anak ketika penyampaiannya dilakukan melalui hal-hal yang disukai anak usia dini. Piaget menyatakan bahwa anak usia dini telah memasuki masa berfikir pra kognitif, pada masa ini sifat egosentris pada anak mulai terlihat secara nyata anak mulai memiliki pemikiran atau perspektif yang berbeda dari lingkungan disekitar anak.⁶ Kemudian analisis mengenai penggunaan video animasi terhadap pemahaman materi anak usia dini di Kelurahan Garum ini bertujuan untuk mendeskripsikan adanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran daring, membantu memotivasi anak didik dan menumbuhkan semangat dalam mengerjakan tugas, anak mau dan berusaha untuk berperan aktif dalam mengerjakan tugas melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Adapun data yang diperoleh peneliti terhadap penggunaan video animasi di sekolah yaitu membahas mengenai mengenal binatang laut dan hewan darat beserta makanannya. Untuk video animasi yang pertama yaitu membahas mengenai binatang laut beserta suaranya, pada pembahasannya di dalam video animasi ini menampilkan gambar animasi dari hewan tersebut kemudian dalam penyampaian suara menampilkan video asli dari bentuk hewan yang dimaksud. Adapun hewan-hewan yang dibahas dalam video ini ada 16 hewan yaitu ikan hiu, penyu, lumba-lumba, cumi-cumi, gurita, bintang laut, ikan paus, ikan pari, kepiting, penguin, kelomang, kuda laut, ubur-ubur, ikan badut, anjing laut dan ikan buntal.

Setelah selesai menonton video yang ditampilkan, maka tugas anak didik adalah menyebutkan hewan dan suara yang dikeluarkan sesuai dengan yang telah dilihat dan diingat oleh anak didik pada video animasi tersebut dan

⁶ Rizwan Hafidh Fajri Romadhona, *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN "SALUT" PADA SUBTEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK KELOMPOK-B TK MARSUDI SIWI SAWIT*, E-jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, Vol VI, No. 6 Tahun 2017, hlm 603

menyebutkan ciri-ciri hewan yang paling menarik menurut anak didik.⁶ Untuk video animasi kedua membahas mengenai binatang darat beserta makanannya. Dalam video ini ada 9 jenis hewan yang dibahas berdasarkan jenis makanannya. Adapun isi video animasi ini yaitu, hewan yang memakan tumbuhan berupa rumput dan daun disebut hewan herbivora. Adapun hewan yang termasuk dalam hewan herbivora atau pemakan tumbuhan ada kambing, seperti yang kita ketahui kambing termasuk hewan herbivore karena memakan tumbuhan, kambing ini termasuk jenis hewan ternak, selain dijadikan hewan ternak kambing juga dapat dimanfaatkan dagingnya dari dagingnya ini dapat kita manfaatkan untuk masakan seperti rending, gaulai dan satai. Kemudian kotoran kambing juga dapat kita manfaatkan sebagai pupuk organik untuk membantu tumbuhan dan tanaman agar menjadi lebih subur.

Kemudian ada kuda, kuda juga termasuk hewan ternak dan hewan herbivora. Kuda memiliki tubuh tinggi dan kuat pada jaman dahulu kuda dimanfaatkan sebagai alat transportasi dan di jaman sekarang kuda cenderung dimanfaatkan di bidang olahraga. Zebra juga termasuk hewan herbivora zebra memiliki bentuk tubuh sama seperti kuda namun zebra memiliki tubuh berwarna putih dan corak hitam di atasnya. Ada hewan karnivora, yaitu hewan pemakan daging, hewan karnivora biasanya mencari makan dengan cara berburu, kebanyakan dari hewan karnivora hidup di tengah hutan. Adapun hewan yang termasuk hewan karnivora yaitu harimau, harimau termasuk hewan pemakan daging kita dapat menjumpai atau melihat harimau di kebun binatang. Harimau memiliki tubuh yang kuat dan dapat berlari dengan cepat.

Elang termasuk hewan karnivora, elang memiliki kekuatan terbang yang baik, ia biasa berburu untuk mencari makanannya. Kemudian ada burung hantu, hewan ini juga termasuk hewan karnivora dan biasa melakukan pemburuan pada malam hari, binatang yang biasa jadi santapan burung hantu yaitu tikus.

Hewan omnivora yang dibahas dalam video ini yaitu beruang, tupai dan ayam. Hewan omnivora merupakan hewan pemakan segala yaitu hewan yang memakan tumbuhan dan serangga maupun daging. Beruang termasuk hewan omnivore, karena termasuk hewan pemakan daging dan tumbuhan yang biasa menjadi makanan beruang yaitu ikan, dan tumbuhan berupa daun-daunan. Tupai juga termasuk hewan pemakan segala, makanan tupai berupa buah-buahan dan serangga, sama halnya seperti ayam, ayam termasuk hewan omnivora karena ayam termasuk jenis hewan yang suka memakan biji-bijian dan serangga.

Dari data yang diperoleh dan sesuai dengan teori yang digunakan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif berupa video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran jarak jauh terlebih untuk anak usia dini. Video animasi yang digunakan berupa animasi 3 dimensi dan karakter yang digunakan ada fabel, alam semesta dan manusia. Untuk sekolah bu Sulvi sudah dapat menyediakan video animasi karena salah satu pendidik sedang menempuh pendidikan teknik computer, meski masih sangat sederhana pihak sekolah bu Sulvi sudah dapat menyediakan sendiri, kemudian untuk sekolah bu Sukei masih mencari dan mengambil dari *youtube* karena keterbatasan tenaga dalam pembuatan video animasi. Selain dalam penyediaan dan penggunaan video animasi ini membantu pendidik dalam meningkatkan semangat dan motivasi anak untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah, selain itu dengan menggunakan video animasi ini membantu pendidik untuk menciptakan situasi lingkungan belajar mandiri pada diri anak.

B. Pemahaman Materi Peserta Didik Selama Pembelajaran Interaktif Menggunakan Video Animasi

Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan belajar atau berfikir, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru. Kognitif juga dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.⁷ Ada tiga aktivitas yang merupakan proses dasar kognitif namun sering dianggap sebagai pusat perkembangan manusia, ketiga aktivitas tersebut yaitu penginderaan, persepsi dan belajar.⁸ Ahmad Susanto mengungkapkan jika pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Adapun data yang diperoleh peneliti, selama pembelajaran daring ini untuk perkembangan anak didik khususnya anak usia dini tidak dapat berkembang semaksimal ketika pembelajaran tatap muka. Hal ini dikarenakan ruang gerak anak didik terbatas mengingat dengan adanya wabah virus corona untuk tidak melakukan kegiatan diluar ruangan apabila tidak terdesak.⁹

Untuk mengatasi aktivitas pembelajaran jarak jauh, pendidik menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif untuk memenuhi kebutuhan penginderaan dalam penyampaian materi yang nantinya akan berpengaruh terhadap persepsi dan belajar anak didik. Karena proses belajar mengajar anak usia dini harus diberikan gambaran secara

⁷ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2002), hlm 579

⁸ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan : Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006) hlm 14

⁹ Hasil wawancara dengan Bu Sukesi tanggal 18 April 2021

kogkrit baik berupa gambar maupun bentuk aslinya.¹⁰ Piaget menyatakan anak usia 3-12 tahun ketika diberi objek bermacam-macam dan diminta untuk mengklasifikasikan yang serupa menjadi satu, ada kemungkinan yang terjadi. Anak-anak menyusun objek tidak hanya mengklasifikasikan berdasarkan bentuk, tapi juga menjajarkan secara ruang, baris dan warna. Sehingga membentuk suatu gambaran yang banyak.¹¹ Kemudian dengan menggunakan video animasi ini, anak didik dapat mengklasifikasikan jenis hewan yang ditampilkan baik berupa suara, ciri-ciri tubuh, makanan, maupun tempat hidup hewan.

Adapun kendala yang dirasakan pendidik khususnya dalam perkembangan kognitif ini yaitu ketika dihadapkan dalam pemberian tugas, anak didik ada saja yang tidak mengumpulkan tugas, ada pula tugas anak yang dikerjakan orang tua maupun pendamping belajar anak didik.¹² Selama pembelajaran daring ini pemberian tugas hanya memanfaatkan aplikasi *whatsapp* sebagai media untuk menyampaikan materi dan pengumpulan tugas. Tugas yang diberikan pendidik biasanya hanya memanfaatkan pesan teks dan video pembelajaran yang materinya disampaikan oleh pendidik secara langsung dengan melakukan rekaman.¹³ Kemudian pendidik menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis interaktif, dalam penggunaan video animasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, mengingat video animasi merupakan salah satu media yang sangat diminati anak usia dini.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Bu Sulvi Alvianti, 19 April 2021

¹¹ Yurike Dwi Arimbi, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Mind Mapping*, Jurnal Ilmiah Potensia, No 1, Vol. 13, 2018, hlm 65

¹² Hasil wawancara dengan Ibu Sukesi, tanggal 18 April 2021

¹³ Hasil wawancara dengan Ibu Sukesi, tanggal 18 April 2021

Dalam pembelajaran menggunakan video animasi ini pendidik menerapkan teori perkembangan kognitif *Ausubel*, teori ini menekankan pada pembelajaran bermakna atau *meaningfull learning*, dengan menggunakan teori ini diharapkan dapat memberikan materi pembelajaran yang memiliki fungsi bagi kehidupannya. Adapun penjelasan teori Ausubel mengenai pembelajaran bermakna adalah pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri. Kemampuan untuk belajar mandiri adalah tujuan akhir dari pembelajaran bermakna.¹⁴ Sehingga dengan menerapkan teori belajar bermakna khususnya dengan menggunakan video animasi dalam penyampaian materi diharapkan ada suatu proses yang dapat dikaitkan pada informasi baru dengan konsep yang relevan dengan struktur kognitif seseorang. Dengan menggunakan teori belajar bermakna ini ada 3 kebaikan dalam proses belajar anak didik yaitu¹⁵ :

1. Informasi dan materi yang dipelajari akan lebih mudah dan lebih lama untuk diingat.
2. Informasi yang tersubsumsi akan menimbulkan diferensiasi dari subsume sehingga memudahkan untuk proses belajar berikutnya.
3. Informasi yang dilupakan setelah subsume akan mempermudah belajar mengenai hal-hal yang mirip.

Dengan demikian, jika dikaitkan antara perkembangan kognitif

¹⁴ Hidayatul Muamanah dan Suyadi, *Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Bermakna*, Belacna : Jurnal Pendidikan Islam, Vol 5, No 01, 2020 hlm 165

¹⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta:Kencana, 2011), hlm 60

menggunakan teori belajar bermakna dengan penyampaian materi menggunakan video animasi ini nantinya akan membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan menggunakan video animasi ini anak akan mendapat gambaran secara detail mengenai pesan-pesan dan informasi yang disampaikan. Sehingga fungsi utama dalam pembelajaran bermakna yaitu menuju pembelajaran mandiri akan lebih mudah untuk diterapkan. Teori belajar bermakna ini merupakan proses yang ditempuh pendidik dalam proses belajar mengajar dan penyampaian materi, kemudian dalam penerapannya peneliti mengaitkan dengan teori kognitif Taksonomi Blooms yaitu kerangka konsep berfikir yang berupa struktur tingkatan kompetensi.

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi kemampuan dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi. Ranah kognitif taksonomi bloom mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir menggambarkan tahapan berfikir yang harus dikuasai anak didik agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatannya.¹⁶ Penguasaan ranah kognitif anak didik meliputi perilaku yang dapat ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berfikir. Perkembangan kognitif peserta didik dapat dinyatakan berkembang dengan meningkatnya teori-teori baru yang dimiliki. Maka dengan menggunakan teori belajar bermakna sebagai sarana pengenalan informasi dan teori baru kepada peserta didik dengan tujuan agar terjadinya proses belajar mandiri yang akan berpengaruh terhadap kehidupan,

¹⁶ Ina Magdalena, dkk, Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan, Jurnal Edukasi Pendidikan, Vol. 2 No. 1, Juni 2020

lingkungan dan pola pikir atau berkembangannya, maka dengan menggunakan teori taksonomi bloom ini berfungsi sebagai konsep penilaian atau alat pantau mengenai perkembangan kognitif anak didik.

Adapun proses atau ranah kognitif berdasarkan teori taksonomi blooms ini ada 6 tingkatan yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pemaduan dan penilaian. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 4 tingkatan saja yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis, apabila ranah kognitif menurut teori taksonomi bloom dan teori belajar bermakna David Ausubel dikaitkan dengan data yang diperoleh peneliti dapat dijabarkan sebagai mana berikut :

Pertama, pengetahuan disini yaitu berupa informasi dan teori yang disajikan pendidik untuk anak didik, pengetahuan yang diberikan merupakan hal baru bagi anak. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dalam penyajian pengetahuan baru ini pendidik mengalami kendala, karna terbatas oleh jarak dan waktu. Maka dari itu pendidik menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyajikan materi.¹⁷ Dalam video animasi ini pendidik menyajikan video mengenal macam-macam hewan laut. Di dalam video animasi yang disajikan ini pendidik menampilkan gambar animasinya terlebih dahulu kemudian menyajikan gambar asli dari hewan yang ditampilkan. Melalui video animasi ini membantu pendidik dalam memberikan gambaran secara detail mengenai hewan-hewan laut beserta ciri-cirinya.

Kedua, adanya pemahaman peserta didik terhadap materi yang

¹⁷ Hasil wawancara Bu Sulvi Alvianti 19 April 2021

disampaikan, berdasarkan data yang diperoleh peneliti pendidik mengalami kendala dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik, hal ini disebabkan ketika belajar dari rumah fokus anak terpecah dengan game, menonton televisi, mood yang sulit di tebak dan lain sebagainya. Sehingga dalam penyampaian materi ini pendidik membutuhkan orang tua dan pendamping anak didik ketika belajar agar pemahaman materi yang disampaikan dapat diterima anak dengan baik.¹⁸ Untuk mengatasi permasalahan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, maka peneliti menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan dapat menarik perhatian, semangat dan motivasi anak didik. Dengan membuat lingkungan maupun situasi yang nyaman maka tingkat pemahaman materi peserta didik akan meningkat.

Ketiga, apabila pengetahuan dan pemahaman materi ini sudah cukup baik diterima anak didik, maka peserta didik dapat melakukan analisis terhadap materi yang disampaikan, analisis yang dimaksud yaitu peserta didik dapat menceritakan kembali atau menjelaskan isi materi secara singkat dan sederhana. Dengan analisis yang didapat anak didik maka dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pendidik mengenai materi yang disampaikan. Analisis sendiri secara umum memiliki arti sebagai kegiatan memilah, membedakan, mengelompokkan atau mengurai informasi maupun data yang diperoleh. Untuk anak didik analisis yang dimaksud lebih kepada menguraikan informasi atau pengetahuan yang diperoleh sehingga informasi tersebut memberikan pengetahuan dan teori baru sehingga dapat membantu peserta didik dalam

¹⁸ Hasil wawancara dengan Bu Sukesni tanggal 18 April 2021

meningkatkan perkembangan kognitif. Selain dapat menguraikan atau menjelaskan kembali mengenai materi yang disampaikan pendidik, analisis diharapkan anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan sekolah secara mandiri, setidaknya anak memiliki peran yang lebih besar dari pada orang tua maupun pendamping anak ketika belajar.

Keempat, apabila pengetahuan, pemahaman dan analisis tercapai dengan baik, maka anak didik dapat melakukan penerapan mengenai informasi yang diperoleh, penerapan yang dimaksud yaitu adanya hasil yang diperoleh dari informasi yang disampaikan. Penerapan yang dimaksud adanya perubahan aktivitas ataupun kebiasaan yang dilakukan anak didik. Seperti ketika pendidik memberikan atau menyampaikan materi mengenai macam-macam binatang laut, maka diharapkan dapat menumbuhkan rasa untuk membantu menjaga kelestarian hewan laut. Berdasarkan uraian di atas maka data dan teori yang digunakan memiliki hubungan yang saling berkesinambungan, diantaranya dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada anak didik. Video animasi yang digunakan pendidik memiliki fungsi sebagai media atau sarana untuk menambah pemahaman peserta didik ini dapat berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan menggunakan video animasi anak didik bersemangat untuk mengerjakan tugas, meski masih dengan bantuan orang tua dan pendamping belajar.

Adanya interaksi antara anak didik dengan media pembelajaran yang digunakan, interaksi yang dimaksud yaitu anak didik dapat membuka, melihat dan menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Sehingga dengan

manfaat menggunakan video animasi ini diharapkan pendidik dapat meningkatkan media pembelajaran khususnya video animasi agar tercapainya perkembangan kognitif anak usia dini secara maksimal. Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan, dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif dapat membantu pendidik mengatasi jarak dan waktu dalam menyampaikan materi, membantu meningkatkan pemahaman peserta didik yang awalnya hanya 50% meningkat menjadi 60-70%, adanya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan seperti anak didik dapat membuka, melihat dan mendengarkan meski tanpa bantuan orang tua maupun pendamping belajar.

C. Kendala Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Pemahaman Materi Anak Usia Dini.

Setiap penggunaan media pembelajaran pastinya mengalami kendala, baik dari segi pembuatan dan penyediaannya. Terlebih dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dalam penggunaan video animasi ini dalam pembuatannya yang menjadi kendala.¹⁹ Hal ini dikarenakan tidak semua lembaga memiliki tenaga ahli khusus dibidang teknologi, terlebih dalam penyediaan, pemanfaatan serta pengadaan media pembelajaran berbasis interaktif ini membutuhkan dana dan perawatan ekstra. Selain itu masih banyak lembaga yang didalamnya memiliki pendidik yang sudah lanjut usia. Sehingga untuk pengadaan dan pembuatan media pembelajaran berbasis interaktif ini sulit.

¹⁹ Hasil wawancara dengan Bu Sukesni tanggal 18 April 2021

Namun, terlepas dari lembaga yang belum bisa menyediakan media pembelajaran berbasis interaktif, pendidik dapat memanfaatkan aplikasi *youtube* agar bisa menyediakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif. Ketika penyediaan video animasi sudah terpenuhi pendidik perlu memikirkan tentang penggunaannya dan fasilitas yang dimiliki peserta didik apabila video animasi ini digunakan pada proses belajar jarak jauh. Sehingga penggunaan video animasi ini dapat digunakan maksimal sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kendala pembelajaran berbasis interaktif ini, yang menjadi kendala secara umum khususnya untuk pembelajaran di tingkat PAUD dan TK adalah dalam segi pembuatan dan penyediaan khususnya video animasi. Hal ini dikarenakan pihak sekolah masih banyak yang belum memiliki tenaga ahli dibidang teknologi secara khusus. Dan untuk wilayah kelurahan Garum sendiri, pendidik PAUD maupun TK tergolong banyak yang sudah lanjut usia sehingga terhambat dalam penyediaan dan pembuatannya.